SUPER Trucos

SUPERJUEGOS

Nº 19

64 páginas con todas las claves, códigos y otros secretos de los mejores videojuegos del momento

STAR WARS™ EPISODE I RACER™

Especial con todos los trucos para los tres capítulos de la saga en Nintendo 64.



■ CASTLEVANIA. Descubre el final y cómo extraer todos los extras.

S • U • M • A • R • I • O

CASTLEVANIA /4/

Las aventuras de Reinhardt y Carrie por tierras transilvanas llegan a su fin. En la segunda y última entrega de esta impecable guía confeccionada por NEMESIS, podrás averiguar cómo conseguir los trajes especiales de los dos protagonistas, además de completa información sobre las últimas fases, en especial el enfrentamiento definitivo contra Drácula. Utilizando sabiamente esta guía, ya no hay excusas para culminar con éxito el CASTLEVANIA de N64 (a menos que, como THE SCOPE, intentes usar la guía con la versión NES).



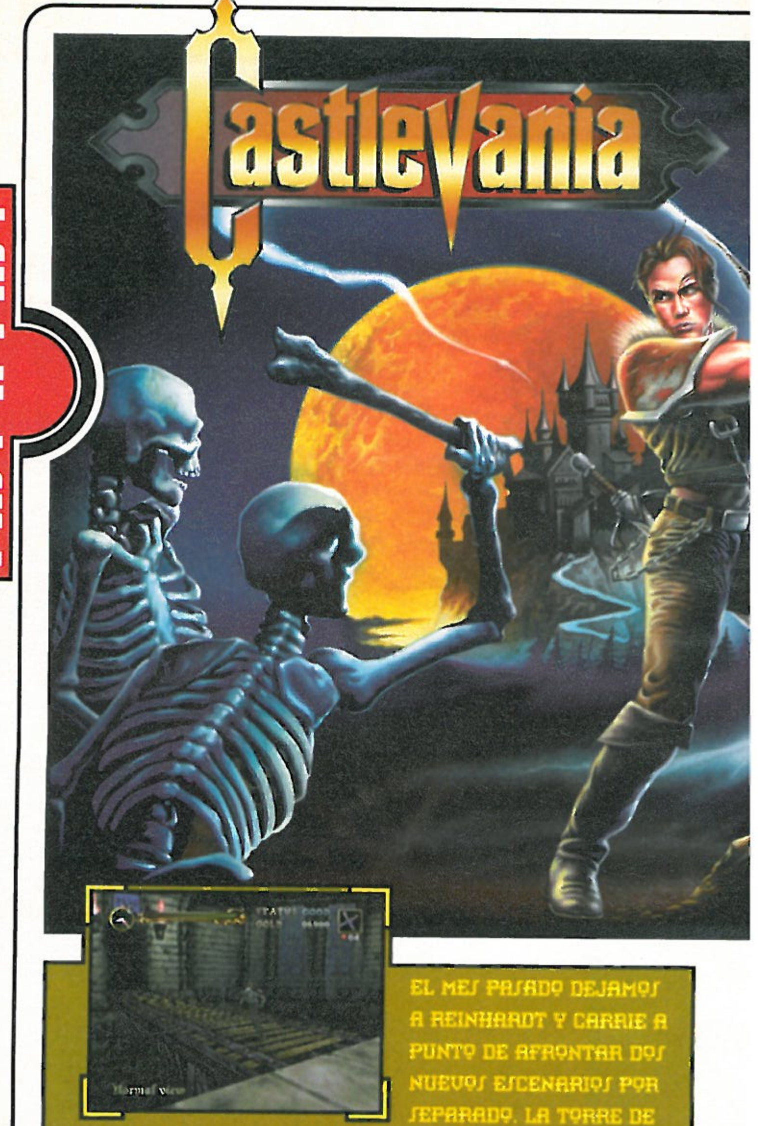


SUPERTRUCOS /26/

Aunque hemos recibido muchas cartas pidiéndonos el truco para que el «guatón citroneta» DE LUCAR perdiera ese tipo de tuno veterano, no hemos conseguido encontrarlo. De momento os tenéis que conformar con los que R. DREAMER ha conseguido escudriñando por Internet e interrogando a las diferentes compañías. Entro todos ellos destacan los correspondientes a STAR WARS EPISODIO I: RACER, que sin duda serán unos de los más buscados debido a su reciente salida al mercado, y a su indudable éxito entre los aficionados.







EL MES PASADO DEJAMOS A REINHARDT Y CARRIE A PUNTO DE AFRONTAR DOS NUEVOS ESCENARIOS POR SEPARADO. LA TORRE DE DRACULA ESTA CADA VEZ MAS CERCA, Y EL PELIGRO CADA VEZ ESTA MAS PATENTE. HABRA QUE TENER CUIDADO...



DUAL TOWER

■ REINHARDT

La ruta a seguir parecía clara, ya que uno de los dos caminos era inaccesible por estar el puente roto. Así que graba partida, esquiva las cabezas de medusa y cruza el puente. Llegarás a una preciosa pero sospechosa estancia, con luces que cambian de color como si fuera una whiskería de carretera. Las sospechas no eran infundadas, nada más poner un pie dentro, te verás atrapado entre rejas luchando contra un curioso y veloz hombre guepardo de color verde. Exótico, desde luego. Liquídalo antes de que el techo de la estancia se te venga abajo y verás como una de las rejas caerá para permitirte el acceso a la pared de la que sobresalen unas plataformas. Salta por ellas con mucho cuidado, hasta llegar a alcanzar el tejado de la torre donde acabas de combatir contra el «guepardoman». Salta hacia el tejado de más allá y luego hacia el siguiente, en el que comienzan las dificultades, en forma de aspas. Evítalas y pega un brinco hacia la siguiente torre, donde te espera el enfrentamiento contra otro estrambótico ser: el hombre lobo color canela. Una vez liquidado (como en el caso del hombre guepardo, procura hacerlo con toda rapidez, o de lo contrario el techo se desplomará sobre tu cabeza), salta a las plataformas emergentes de la pared y desde allí al tejado de la torre. Verás un nuevo techo con aspas y unas pocas

antorchas al fondo. Antes de saltar como un loco hacia el techo con aspas te recomendaría que treparas por las plataformas que verás a tu izquierda y observarás como a lo lejos hay situada otra plataforma, a primera vista inalcanzable. Entre donde te encuentras y dicha plataforma hay un puente invisible, como el que pudiste ver en el bosque. Camina sin miedo sobre el vacío y encontrarás un roast beef y un power up. Desde esta misma







plataforma y con la vista en primera persona podrás ver como entre las dos torres, abajo, hay dispuestas unas plataformas que conducen a un pequeño atajo, mediante el cual puedes evitar el combate contra un tercer jefe. Con un poquito de cuidado (las rocas comienzan a ceder nada más poner un pie en ellas) podrás sortear el lago tóxico para acceder a una pared sembrada de plataformas por las que trepar. LLegarás hasta un nuevo tejado con aspas. Salta a la torre contraria y verás a lo lejos lo que parece el escenario para un nuevo duelo, esta vez contra un hombre tigre como el visto en la fase del bosque. Acaba con él y alcanza el tejado de la torre. Supera el tejado del fondo, el de las aspas, y habrás llegado al final de esta difícil fase.

TOWER OF SCIENCE

CARRIE

Como Reinhardt, Carrie sólo tenía ante sí una única ruta posible, que








la condujo hasta Tower Of Science. Como si de una fase de SUPER MARIO 64 se tratase, en los inicios de este nivel deberás esquivar los bloques que salen de la pared y las descargas eléctricas hasta llegar a una cinta de transporte donde se acumulan unos bloques dotados de pinchos. Sigue ascendiendo y esquivando y acabarás por llegar a un ascensor que te conducirá hasta un cristal blanco donde guardar la partida (¡por fin!) y una puerta. Recoge las 300 monedas de oro al destruir la antorcha y atraviesa las puertas dobles. Ante ti se erige impresionante una gran sala con gigantescos frascos de formol (con seres dentro) y en la que abundan unas pequeñas torretas armadas con una ametralladora (también las hay, y de mayor tamaño, colgadas del techo. Elimina todas las torretas que puedas hasta atravesar la primera puerta de la derecha. En su interior hallarás la Science Key#1.

Sube por la rampa y destruye las ametralladoras gigantes cueste lo que cueste. Con extremo cuidado, salta por las pequeñas plataformas hasta el otro lado. Baja la rampa y llegarás a una puerta doble que sólo puede ser abierta con la Science Key#2. Vuelve a subir la rampa y déjate caer a una cornisa inferior, diferenciable por tener una puerta pequeña y una torreta. Atraviesa la puerta y destruye la torreta del pasillo, en cuyo extremo encontrarás







tres nuevas puertas. Abre la del medio con la ayuda de la Science Key#1 (las otras dos llevan a ametralladoras) para conseguir la Science Key#2. Ya que es imposible regresar directamente a la zona donde se encuentra la puerta doble que nos pedía la llave 2, utiliza unas pequeñas plataformas infestadas de torretas (que deberás eliminar) para alcanzar el principio de la fase, justo por donde entraste. Aprovecha para grabar partida afuera antes de afrontar de nuevo las fatídicas pequeñas plataformas de antes.

Tras hacer uso de la Science Key#2, podrás grabar la partida de nuevo en un cristal blanco depositado en el extremo izquierdo del pasillo para acto seguido afrontar una nueva puerta. Trepa de plataforma en plataforma hasta llegar a una nueva puerta (al fondo del vacío verás una antorcha, pero no merece la pena llegar hasta ella). Atraviesa otro umbral más y llegarás hasta una gran estancia con cintas transportadoras que mueven bloques con









pinchos. Nada más entrar verás otra puerta enfrente. Por desgracia, es imposible abrirla a menos que consigas la Science Key#3. Es el momento de superar por medio del salto todo un infierno de cintas transportadoras y torretas armadas. Al final de todas ellas verás un cristal blanco donde grabar partida y una puerta. Tras cruzarla, te encontrarás en un pasillo con una antorcha en uno de sus extremos. Destrúyela y la Science Key#3 será tuya. Ante ti se presentan dos posibilidades: regresar a la estancia de las cintas transportadoras para utilizar la Science Key#3 y obtener una cruz y oro, o bien atravesar sin más la puerta que tienes delante y pisar una nueva fase: Tower Of Sorcery.

T. OF EXECUTION

REINHARDT

Lo primordial es grabar la partida, a menos de que prefieras, tras mo-

rir a la primera, verte obligado a repetir toda la fase de Dual Tower. Atraviesa el puente procurando esquivar los péndulos de la muerte (parecidos a los de la famosa película de Roger Corman) hasta llegar a un gran pilar. Toma el camino de la derecha, salta todos los obstáculo y acabarás por llegar a una zona donde te reencontrarás con unas viejas conocidas, las cabezas de dragón. Destrúyelas y sigue adelante hasta divisar unas plataformas que salen y entran de la pared, como en SUPER MARIO 64. Salta sobre ellas y elimina toda cabeza de medusa que se te ponga por delante, para acabar llegando a un ascensor, sin funcionar. Saltando desde ahí podrás llegar al piso superior donde, tras acabar con unos murciélagos y una cabeza de dragón, podrás regresar al pilar central, en una planta superior, en la que deberás repetir el mismo recorrido que abajo: derecha, esquivar péndulos y saltar sobre plataformas móviles tipo SUPER MARIO 64. Más allá encontrarás un nuevo cristal para salvar partida y a su lado, un ascensor roto con el que alcanzar la planta superior. Acabarás por toparte con una puerta cerrada. Repite el proceso de los pisos inferiores: camina hacia el pilar central esquivando los péndulos, mata la cabeza de dragón y toma la ruta de la derecha. Te encontrarás cara a cara con un esqueleto rojo, que como todos los fans de la saga saben, son indestructibles. Sólo se les puede dejar K.O. durante unos














segundos. Toma el camino de la derecha y llegarás hasta unas nuevas plataformas móviles a las que se les han añadido un péndulo y una cabeza de dragón que complican aún más las cosas. Sube arriba, atonta al esqueleto rojo, pero en lugar de ir hacia él, continúa trotando hasta llegar a una doncella de Nüremberg o Iron Maiden... (ya sabéis, ese sarcófago relleno de pinchos que se usaba como tortura en tiempos de la inquisición). Destrúyela con el látigo para conseguir la Execution Key. Ahora, por complicado que parezca, tu objetivo es regresar a la puerta que encontraste antes cerrada. Tras ella encontrarás tres sarcófagos. Los dos de arriba contienen una cruz y un roast beef, mientras que el tercero, situado en una pequeña plataforma hacia la derecha, contiene nada menos que el Special 2, que te permitá seleccionar el segundo traje de Reinhardt al iniciar una nueva partida, una vez

que hayas completado con éxito el juego y lo hayas grabado en el Memory Pak. Para ello sólo tienes que presionar Arriba cuando lo selecciones.
De vuelta al juego en sí, a la izquierda de la plataforma donde encontraste el Special 2, hay un puente invisible que te devolverá al camino hacia el pilar central. Tu objetivo, en este punto, es llegar hasta lo más alto para pasar a la siguiente fase, Room Of Clocks.



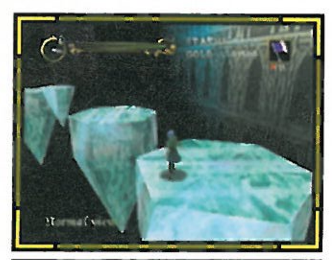






■ CARRIE

A pesar de su amenazador aspecto, el pasadizo de hielo que tienes ante tus ojos no presenta más peligro que unos cuantos «frigofulanos» surgidos del suelo helado, o el salto equivocado entre una plataforma y otra (mucho ojo, porque sus formas semitransparentes harán que no tengas conocimiento de su verdadera posición hasta que sea demasiado tarde). De esta forma llegarás hasta una gran torre de hielo, decorada con gran preciosismo, alrededor del cual hay dispuestas una serie de plataformas. Salta de una a otra hasta coronar la cima de la torre, donde reposa un gran cristal. Destrúyelo y dirige la vista en primera persona hacia arriba. Podrás hacerte una idea del infierno que te espera. Salta a las siguientes plataformas y espera a que las moradas hagan su aparición. Mucho cuidado, porque cuando su tonalidad se vuelva roja, estarán a








punto de desaparcer de nuevo. Teniendo muy presente esta advertencia, comienza a brincar de plataforma en plataforma. Acabarás teniendo ante ti un verdadero ejército de plataformas moradas, que ofrecen un sinfín de caminos diferentes para llegar a un nueva plataforma verde, con un cristal blanco donde salvar sobre él. Te recomiendo el camino de la derecha, que es bastante más corto. Graba partida e intenta alcanzar una plataforma verde sobre la que podrás ver una extraña nube amarilla. Golpéala y los bloques amarillos del fondo comenzarán a ascender por arte de magia, permitiéndote el acceso a dos plataformas moradas situadas a la izquierda que te llevarán a otra segura isla de cristal verde. Aquí hallarás otra nube, pero ahora de color azul. Como en el caso de la nube amarilla, el tiempo de reacción es muy importante. Destruye la nube azul y trota hacia lo alto de

los bloques amarillos, que comenzarán a subir de nuevo haciendo posible el acceso a las plataformas azules. Destruye el «frigofulano» de la plataforma verde. Muy hacia el fondo podrás ver otra plataforma con un gran cristal sobre él. Allí se esconde el Special 2 de Carrie, su segundo traje. Pero ojo. Desde aquí no podrás llegar hasta él. Para ello antes debes saltar sobre las dos plataformas moradas, llegar hasta la principal y matar al «frigofulano».







Sólo entonces, desde esta plataforma principal, podrás dar el paso de Fe sobre el puente invisible para alcanzar el Special 2. Con él en tu poder, ya nada te impidirá abandonar esta difícil fase y alcanzar el siguiente nivel, Room Of Clocks.

ROOM OF CLOCKS

- REINHARDT
- CARRIE

Tras tanto infierno «plataformesco», se agradece una fase algo más calmada en la que se puede grabar partida nada más entrar y adquirir algunas cosillas con uno de los contratos de Renon. Cuando te sientas preparado, toma el ascensor y prepárate para el primer jefazo realmente serio del juego.

JEFAZO REINHARDT: LA MUERTE

La Vieja Dama ha vuelto con intención de llevarse el alma de Reinhardt, pero no contaba con la aparición de Rosa. Su sacrificio logró liberar su alma cautiva, salvando la













vida de Reinhardt, que lleno de odio se dispone a mandar a la mismísima Muerte de regreso al averno.

Los patrones de ataque de la aliada de Drácula se reducen al lanzamiento de pequeñas hoces, una magia consistente en hacer aparecer un besugo mutante desde el interior de un círculo mágico y, de vez en cuando, una contundente carga frontal que deberás evitar por todos los medios. Utiliza el látigo, no pares de moverte y no te será difícil acabar con ella con algo de paciencia. Con la Muerte K.O, sólo tienes que descender por el ascensor por el que subiste, grabar partida y atravesar la siguiente puerta, que te conducirá a la Clock Tower.

JEFAZO CARRIE: ACTRISE

El breve diálogo con la bruja Actrise te dará idea de su maldad sin límites. No en vano mató a su propio hijo para alcanzar la inmortalidad. Semejante monstruo no debe-

ría pisar la faz de la tierra ni un sólo día más...
El ataque de Actrise se basa exclusivamente en el uso de cristales mágicos como los que pudiste ver y pisar en la fase anterior. El problema es que no sólo los utilizará para atacarte, sinó para defenderse, creando una barrera que no puede romper por la magia de Carrie. Será necesitario utilizar un arma secundaria, como el hacha o la cruz, para romper el escudo de cristales y







en ese momento, descargar tu ataque sobre la bruja. Sólo en el momento de su muerte, Actrise revelará su verdadero rostro para acto seguido estallar en mil pedazos. Regresa al ascensor, graba partida y traspasa la puerta que guarda el acceso a la siguiente fase, llamada...

CLOCK TOWER

- REINHARDT
- CARRIE

Nada más atravesar la puerta, activa la vista en primera persona y mira hacia arriba. Como en el caso de Tower Of Sorcery, esto dará una idea aproximada de lo que te espera. Trepa en el saliente de la derecha y tendrás tu primer contacto con el verdadero enemigo de esta fase: las ruedas dentadas. Tu objetivo aquí es llegar al mecanismo del otro extremo a través del gigantesco eje de madera que no cesa de rotar, mientras esquivas las embestidas de las cabezas de medusa. Desde la rueda dentada salta a la pla-













taforma móvil y luego a otra superior, pero fija. Destruye la antorcha para obtener la Clock Tower Key#1 y sigue hacia arriba hasta llegar a una puerta metálica que podrás abrir con la llave. Una vez dentro, salva la partida y tras atravesar una nueva puerta te encontrarás en otra estancia, habitada por más ruedas dentadas y bastantes cabezas de dragón. Salta y trota hacia el fondo de la pantalla y verás una puerta metálica y a la derecha una cabeza de dragón empotrada en un hueco de la pared. Neutraliza la cabeza a base de látigo o magia y recoge la Clock Tower Key#2, con la que abrir la puerta. La siguiente pantalla es aún más amenazante y gigantesca que las anteriores, pero al menos ofrece un buen aperitivo: destruye la columna metálica que encontrarás a tu izquierda, nada más empezar, y te levantarás una pasta en monedas de oro. Con los bolsillos bien llenos, utiliza las ruedas den-

tadas de la derecha para descender al nivel del suelo. No seas bestia y no lo hagas de un salto o morirás como el asno brutito que eres. Cúrate en salud y elimina todas las cabezas de dragón del suelo antes de aventurarte a trepar de nuevo. Utiliza el eje vertical para alcanzar el otro eje, el horizontal con pinchos, y salta de una rueda dentada a otra hasta llegar a una antorcha donde se esconde la Clock Tower Key#3. Desciende hasta el nivel del suelo y comienza a trepar por el eje vertical cual la mona de Tarzán hasta que puedas saltar al segundo eje vertical. En lo más alto del enorme madero podrás divisar en un extremo, uno de los contratos de Renon, precedido de unas peligrosas ruedas dentadas. En el otro, también custodiado por unos mecanismos que debes superar, un cristal blanco donde grabar partida y la ansiada puerta de salida. Obra en consecuencia de tus necesidades. El final de CASTLEVANIA está al otro lado de la puerta y necesitarás todos los items posibles... pero la decisión es tuya. De una manera o de otra acabarás por llegar al mismo sitio...







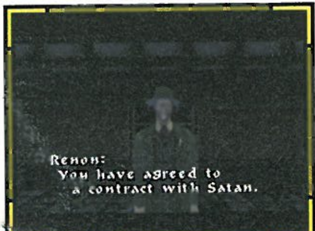
CASTLE KEEP

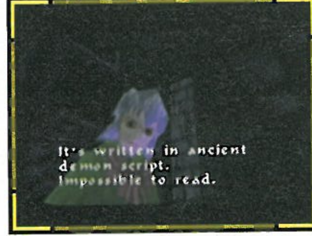
- REINHARDT
- CARRIE

El principio de esta fase les será muy familiar a los fans de CASTLEVANIA. La popular escalinata hacia la torre de Drácula, una de las señas de identidad de la saga, te espera













en glorioso 3D y envuelta en una misteriosa neblina. A partir de este punto comenzarás a sentir los efectos que tus acciones han realizado en terceras personas, empezando por aquella a la que has ido comprando todos los items a partir de sucesivos contratos...

JEFAZO: RENON

Si hiciste caso a mi advertencia sobre no gastar demasiado dinero con Renon, no tendrás ningún problema con él. Pero si has superado la cifra de 30.000 monedas de oro gastadas, Renon te desvelará la letra pequeña del contrato, en la que se certifica que has vendido tu alma al diablo. Dispuesto a cobrar la deuda, el hasta ahora humano Renon se convertirá ante tus ojos en un auténtico diablo, con alitas y todo, que deberás derrotar si quieres finalizar con vida la aventura. Con el punto más alto del castillo como escenario, Renon seguirá un patrón

de ataque parecido al de la Muerte, consistente en el lanzamiento masivo de proyectiles, alguna que otra embestida poderosa y el mismo besugo mutante. Con algo de paciencia, Renon regresará entre gritos al infierno del que salió.



JEFAZO: VINCENT

Y aquí no acaban los reproches. Dejando al margen la cantidad de dinero derrochado en adquirir items a Renon, si para colmo de males has uti-





lizado demasiadas Moon Card y Sun Card, avanzando con ello el paso de los días, te encontrarás con una desagradable sorpresa tras la siguiente escalinata. Vincent, el cazador de vampiros en el escenario Villa, intentó matar a Drácula por su cuenta y ahora ha pasado a engrosar las filas del ejército de Nosferatu. Como vampiro no dudará en morderte en la yugular, a menos que lo impidas y liberes su alma a golpe de látigo/magia. Al ataque típico del vampiro, Vincent añade una táctica de cosecha propia, consistente en arrojar veneno. Tras darle lo suyo, Vincent acabará confundiendo el veneno con sus antiguos frascos de agua bendita y se matará el sólito. Si te has visto obligado a enfrentarte a Vincent, lamentablemente te espera el final malo. Pero en fin, al menos combatirás de todas formas al conde Drácula.

JEFAZO: DRACULA VIEJO

Al fin, tras fases imposibles y duelos interminables, la guarida de












Drácula se abre ante tus ojos. Antes que nada, graba partida en el cristal blanco depositado junto a la puerta. Tras una aparición un tanto teatrera, Drácula iniciará el combate. La principal diferencia entre este Señor de los Vampiros y sus encarnaciones en otros sistemas, es que en esta ocasión Drácula puede echarte un bocado a la yugular en cualquier momento y recuperar de un trago todas las energías que has ido arrebatándole con paciencia.

Una verdadera puñeta que te obligará a mantenerte alejado de él en todo momento. El problema es que Drácula volará en forma de niebla de una punta a otra de la estancia y no dudará en absorver todo tu entorno como una aspidadora con tan de echarte el guante. Deberás ser rápido con los pies y acertarle en la cabeza en el único momento en que es vulnerable: en el momento en que lanza las bolas de fuego (el ataque clásico de Drácula

en los CASTLEVANIA). Tras una batalla titánica y larga, muy larga, Drácula empezará a flaquear...
Si llegaste tarde y te viste obligado a combatir a Vincent, siéntate y disfruta del final malo (si se le puede llamar así, por que mola un rato) de CASTLEVANIA.
En cambio, si llegaste a tiempo y no has vuelto a reencontrarte con el viejo cazavampiros ¡enhorabuena! te espera el final bueno. El combate contra Drácula es exactamente



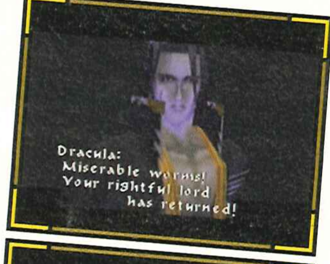




igual que en el caso anterior, salvo por una diferencia. Tras el primer combate, la batalla no ha teminado ni mucho menos. Nada más desaparecer el conde, el castillo comenzará a venirse abajo. Ni se te ocurra quedarte a ver qué sucede. Comienza a correr escalinata abajo a toda pastilla (saltando lo harás mas rápido) hasta que te detenga una secuencia en la que verás a Malus. Luego, sin detenerte ni un momento, sigue hacia abajo (el suelo irá cediendo bajo tus pies) hasta llegar a la puerta por donde entraste a esta fase. Toma el ascensor de la izquierda y encontrarás lo inesperado...

JEFAZO: DRACULA JOVEN

Con la gallardia y la expresividad facial de uno de los maromos protagonistas de Melrose Place, este rejuvenecido Drácula tiene la particularidad de teletransportarse no en uno, sino en distintos puntos diferentes a la vez. Ante él, lo mejor son las armas arrojadizas, pero si no tie-













nes, siempre puedes tirar de látigo/magia. A pesar de ser muy guapo y demás, este Drácula Teen muerde menos que el perro de la Casa de la Pradera y será mucho más sencillo de destruir.

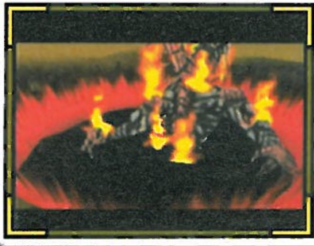
Derrotado, el gallardo Drácula vuelve a tomar la forma de Malus, pero la aparición inesperada de Vincent hace renacer de nuevo a la bestia. Por arte de magia negra, te verás transportado a un nuevo lugar, completamente desconocido, donde te espera la última y mas espectacular reencarnación del señor de la oscuridad.

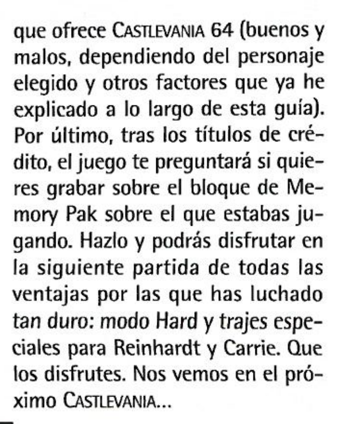
JEFAZO: DRACULA DRAGON

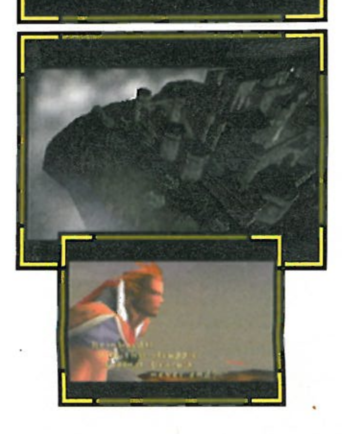
Tan impresionante y letal como una magia de FINAL FANTASY VIII, tu personaje es una pulga comparado con esta bestia parda que escupe fuego y lanza bolas que impactan como bombas nucleares. ¿Qué se puede hacer para acabar con él? Principalmente no parar de moverse alrede-

dor suyo. Detenerse significa ser víctima de uno de sus misilazos. Derrocha hasta el último item y arma arrojadiza que tengas (es el final del juego) y con algo de paciencia acabarás con Drácula de una vez por todas. Ahora disfruta de uno de los finales más bonitos de la historia de NINTENDO 64. Desde luego mi intención no es destripártelos. Las pantallas que encontraréis en estas dos últimas páginas son sólo una ligera muestra de los distintos finales









que ofrece CASTLEVANIA 64 (buenos y malos, dependiendo del personaje elegido y otros factores que ya he explicado a lo largo de esta guía). Por último, tras los títulos de crédito, el juego te preguntará si quieres grabar sobre el bloque de Memory Pak sobre el que estabas jugando. Hazlo y podrás disfrutar en la siguiente partida de todas las ventajas por las que has luchado tan duro: modo Hard y trajes especiales para Reinhardt y Carrie. Que los disfrutes. Nos vemos en el próximo CASTLEVANIA...



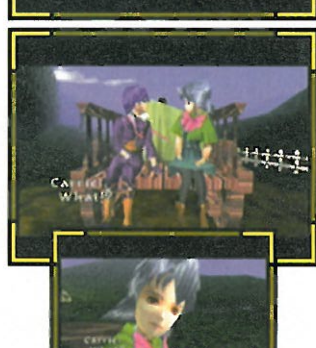







Malus:
Is Dracula dead?


Carrie:
That surely depends
upon what people do...





STAR WARS: EPISODE I RACER

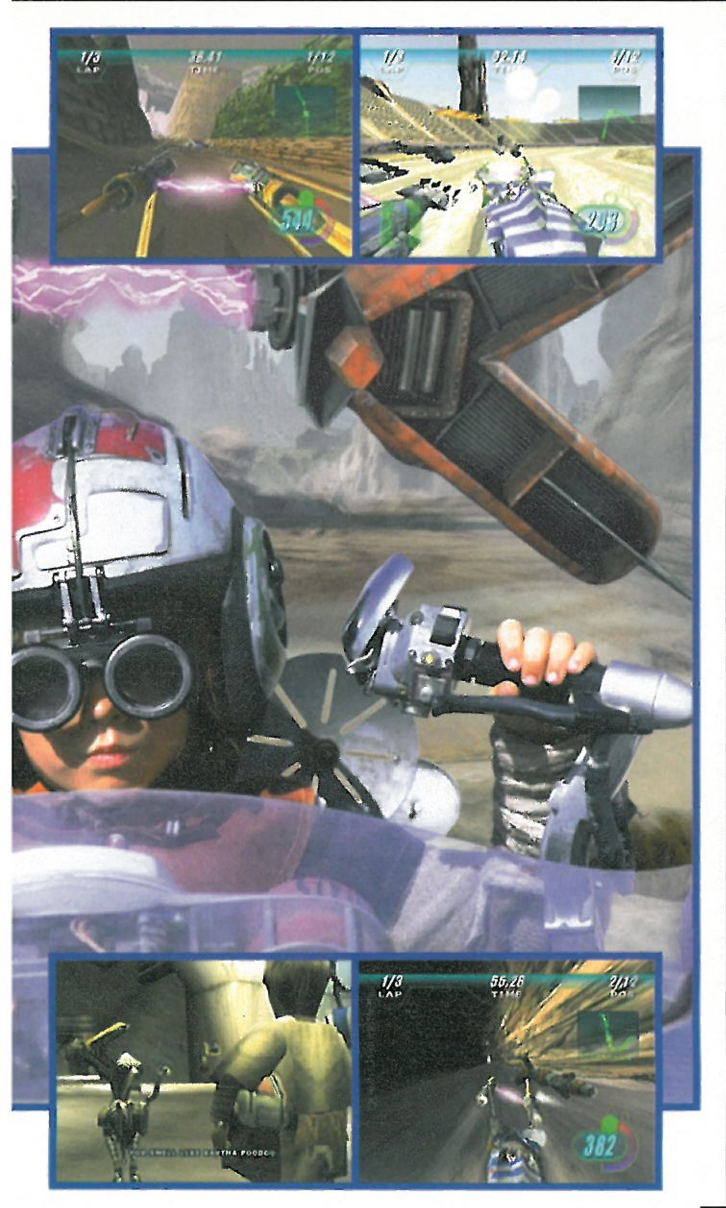
NINTENDO 64

Debug Menu

Comienza una partida seleccionando un archivo vacío en el modo Tournament. Al llegar a la pantalla donde tienes que poner el nombre pulsa y aprieta el botón Z y, en lugar de pulsar A para elegir una letra, pulsa L. Podrás comprobar que en la esquina inferior izquierda aparecerá la letra elegida parpadeando. Siguiendo este patrón introduce el nombre RRDEBUG. Mientras continuas apretando Z, pulsa sobre la palabra END con L. Si lo has hecho correctamente, comprobarás que donde aparecía RRDBUG aparece el mensaje OK. Ahora ya puedes poner tu nombre normalmente y comenzar una partida. Durante una carrera pulsa START para pausar el juego y en el pad digital introduce la siguiente secuencia, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, ARRIBA. Verás como el Debug Menú ha aparecido en pantalla. Continuamos con más trucos. En RACER hay oculta una modalidad que te permite utilizar dos mandos analógicos para controlar una nave. Las entradas para el jugador 1 y para el jugador





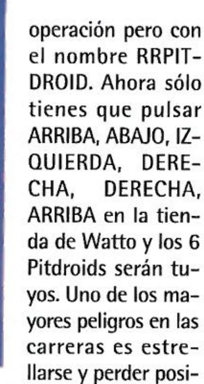

1/3
LAP
55.26
TIME
382









3. Presiona los sticks analógicos hacia adelante para acelerar y hacia atrás para frenar. Bueno, ahora explicaremos como acceder a esta modalidad. De nuevo, elige un fichero vacío en el modo Tournament. Mantén pulsado Z e introduce la palabra RRDUAL seleccionando las letras con el botón L. Si quieres conseguir 6 Pitdroids, deberás repetir la misma operación pero con el nombre RRPITDROID. Ahora sólo tienes que pulsar ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA, ARRIBA en la tienda de Watto y los 6 Pitdroids serán tuyos. Uno de los mayores peligros en las carreras es estrellarse y perder posiciones sin poder evitarlo. Puedes evitarlo con la inmunidad. Para conseguir este truco tendrás que repe-















tir la misma operación pero con la palabra RRJABBA. Cuando empieces una carrera pausa el juego e introduce la siguiente combinación con el pad digital: IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, ARRIBA y serás invencible. También existe la posibilidad de encontrar un Modo Espejo para recorrer los circuitos al revés. Deberás utilizar el nombre RRTHEBEAST. Pausa el juego durante una carrera y pulsa IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, ARRIBA para activarlo. Ahora vamos con los personajes extra a los que puedes acceder. Terminando en primer lugar, y con un tiempo determinado en los circuitos de RACER, serás recompensado al poder seleccionar a distintos competidores antes inaccesibles. Una vez que el juego te haya con-





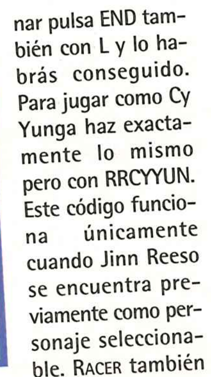










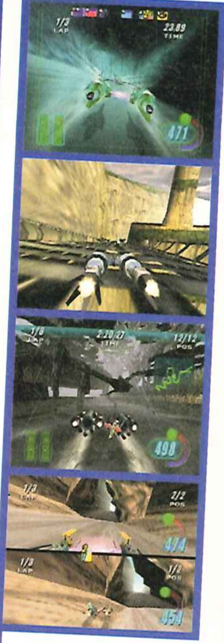


cedido a Mars Guo, después de terminar en primera posición en el circuito de Spice Mine Run estarás en disposición de utilizar el mismo método que hemos utilizado para los otros trucos y sacar del anonimato a dos pilotos más. Para jugar como Jinn Reeso elige un archivo de juego vacío, mantén pulsado Z e introduce como nombre RRJINRE con el botón L. Al terminar pulsa END también con L y lo habrás conseguido. Para jugar como Cy Yunga haz exactamente lo mismo pero con RRCYYUN. Este código funciona únicamente cuando Jinn Reeso se encuentra previamente como personaje seleccionable. RACER también cuenta con otra serie de curiosidades que pasamos a contarte a continuación. En el modo Tournament













ilumina la opción START RACE y deja apretados los botones Z y A. Entonces aparecerá una secuencia en la que tu piloto y el mejor piloto del campeonato se lanzan todo tipo de bravuconadas y chulerías. Hay un código que permite ver la foto del equipo desarrollador del juego. Si terminas primero en todas las carreras del modo Tournament, y activas los circuitos al reverso en la pantalla de Track Info, cuando la pantalla de presentación aparezca se introducirá directamente en una demo del juego, pulsa entonces C-ARRIBA y verás los créditos. Por último, para obtener la nave de Sebulba sólo tienes que ganar la última carrera. Automáticamente, el personaje será seleccionable. Pulsando R 2 veces activarás su lanzallamas.

ROGUE SQUADRON

NINTENDO 64

El impresionante título de LUCAS ARTS basado en su saga cinematográfica alcanza cotas de obra maestra y homenaje gracias al cartucho de expansión para NINTENDO 64. Si quieres disfrutar de este magnífico despliegue gráfico en toda su intensidad, echa un vistazo a los trucos que hemos recopilado este mes y que te descubrirán todos los secretos de ROGUE SQUADRON. Para introducir las siguientes claves, tan sólo hay que ir a la opción llamada Codes, y si has introducido el código correctamente, sonará un pitido agudo para confirmarlo. Estas son las contraseñas y lo que obtendrás con cada una de ellas:

CHICKEN: Para acceder a la fase secreta de Chicken Walker (AT-ST).

TOUGHGUY: Conseguirás todos los power-ups del juego,

DIRECTOR: Esta clave te llevará a una pantalla en blanco y negro. Elige la opción Back para completar el código y retorna a la pantalla donde introduces los códigos. Introduce MAESTRO. Comprobarás que te conduce de nuevo a la pantalla en



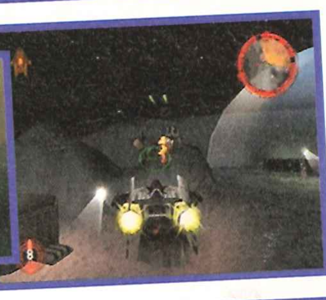










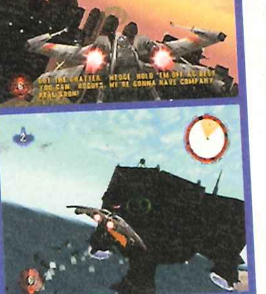


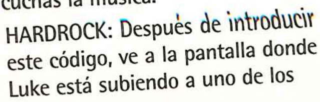






negro, pero con la salvedad de que en esta ocasión tendrás acceso a dos nuevas opciones: At The Movies y Concert Hall. Así podrás disfrutar con todas las melodías de STAR WARS que incluye el juego, y contemplar los modelos de las naves mientras escuchas la música.





HARDROCK: Después de introducir este código, ve a la pantalla donde Luke está subiendo a uno de los X-Wing. Espera un minuto aproximadamente y el rostro del muchacho será reemplazado por el de un tipo barbudo.

CREDITS: Como su nombre indica, te permitirá ver los créditos de las personas que han desarrollado el juego con una remezcla de las melodías.

FARM BOY: Gracias a este password serás capaz de pilotar el mítico Halcón Milenario de Han Solo, pero









únicamente en ciertas misiones.

TIEDUP: También te abrirá las puertas a un nuevo transporte, el TIE Interceptor. Se halla escondido en el hangar detrás del Halcón Milenario, por lo que tendrás que pulsar hacia delante el control pad unos segundos para que finalmente aparezca.

ACE: Sólo apto para aquellos que gusten de complicarse la vida, porque con este código se aumenta el nivel de dificultad del juego.

IGIVEUP: Si por el contrario la dificultad normal de ROGUE SQUADRON es un tormento para ti, utiliza este password para obtener vidas infinitas.

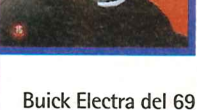
RADAR: Puede que hayas comprobado que el radar de ROGUE SQUADRON no funciona como un radar real. Pues bien, con este código conseguirás











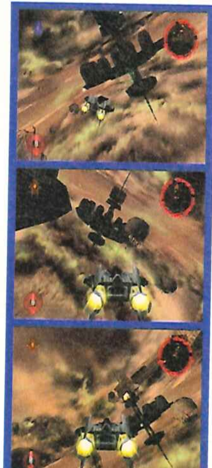
entrar en un nuevo modo de radar. Ahora, los objetos que se encuentren a mayor altitud aparecerán con mayor brillo que los que vuelan bajo.

KOELSCH: Esta clave corresponde a una cerveza alemana que ha inspirado a los programadores. Ellos han querido darle protagonismo en el juego introduciendo su nombre como un código que te permitirá conducir un Buick Electra del 69 en lugar del V-Wing.

Ahora vamos con las ventajas que obtendrás gracias a tu habilidad y que sólo estarán al alcance de los que sean más persistentes. Si terminas todos los niveles con la medalla de oro (GOLD), podrás jugar una misión extra. Se trata de la batalla original de Hoth. Aquí tu nave será el Snowspeeder. Continuamos con















una trepidante carrera, pero sin tinte bélico, por el Cañón de Beggar. Para acceder a ella hay que finalizar todas las fases como mínimo con la medalla de Bronce. Para competir tendrás a tu disposición un T-16 Skyhopper. Al terminar todas las misiones con medalla de Plata (SILVER), serás recompensado con una sorpresita que han incluido los programadores del juego.

Se trata de la batalla final de La Guerra de las Galaxias en la Estrella de la Muerte. Como el pilotar ciertas naves está restringido a determinados niveles, no estaría nada mal tener la oportunidad de probarlas en cualquier fase del juego. Esto es posible si una vez que has obtenido la fase de Hoth consigues completarla con la medalla de oro en este nivel.

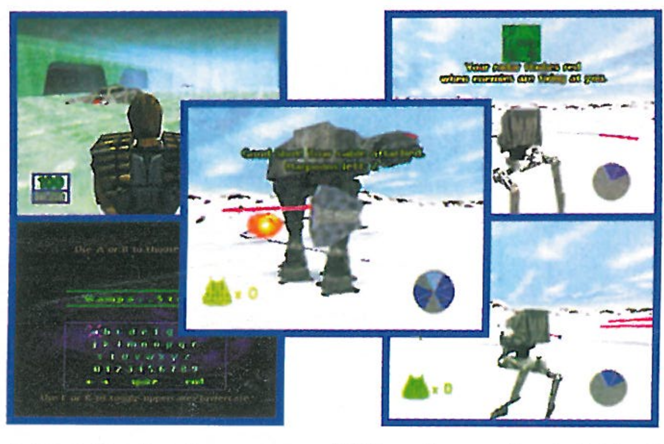
SHADOWS OF THE EMPIRE

NINTENDO 64

JUGAR CON OTROS PERSONAJES



Aunque parezca mentira, en SHADOWS OF THE EMPIRE existe la posibilidad de encarnar a otros personajes del juego, más concretamente los malos de esta aventura. Lo primero que has de hacer es colocar la dificultad en medium o hard. Después tienes que introducir el nombre -Wampa--Stompa (donde «-» significa dejar un espacio en blanco y -- dos espacios). No te olvides poner la primera letra de cada palabra en mayúsculas. Deja la configuración del control pad en traditional para que el truco funcione. Ahora empieza

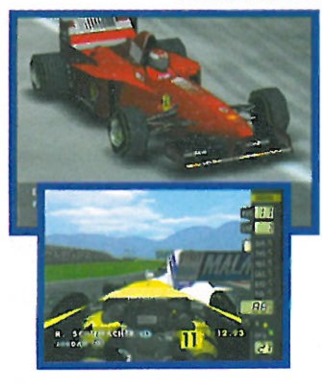


lo bueno. Si quieres jugar como un AT-ST, empieza una fase de Battle of Hoth. Pasa al segundo nivel y pulsa IZQUIERDA y C-DERECHO simultáneamente. Presiona ARRIBA y vuelve a cambiar la vista para contemplar que estás al mando de un AT-ST. Para convertirte en un Wampa, entra en la fase Escape from Echo Base y ejecuta el mismo truco que para conducir el AT-ST. Al pulsar C-DERECHA serás un Wampa. Para ser un Snowtrooper, ve a Escape from Echo Base, Gall Spaceport, Imperial Freightero Xizor's Palace, pulsa DERECHA y C-DERECHA a la vez, ARRIBA y cambia de perspectiva.

F-1 WORLD GRAND PRIX

NINTENDO 64 - PLAYER'S CHOICE

CIRCUITOS Y PILOTOS OCULTOS

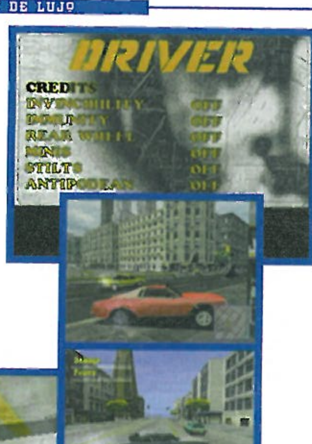




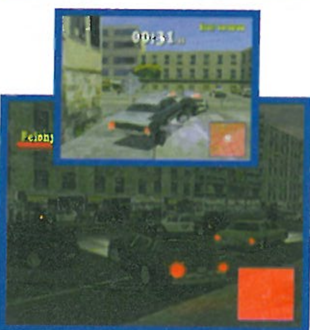
Para realizar los trucos que te mostramos a continuación, primero tendrás que seleccionar la modalidad Exhibition. Después elige a Williams como conductor de tu vehículo y cambia su nombre por cualquiera de los códigos que te proponemos. El primero, para correr en el soleado trazado de Hawaii, es «Vacation». Vuelve a la pantalla con Start y la nueva pista aparecerá después de European Grand Prix, en la pantalla de selección. Con la palabra «Pyrite» obtendrás un piloto dorado en la selección de corredores. Para conseguir uno plateado pon como nombre «Chrome». Con «Museum» se abrirá una nueva opción llamada Galería para contemplar todos los coches, donde es posible rotarlos y hacer zoom con diversos botones. Si quieres ver los créditos de todos los programadores del F-1 World Grand Prix sin terminarlo, pon «Credits» en lugar de «Williams». También existe una nueva modalidad. Para conseguirla tienes que utilizar la cámara de televisión como piloto y contemplarás cada carrera de una forma completamente nueva. En el juego hay un misterioso circuito oculto que será accesible si ganas el campeonato en el nivel de dificultad profesional.



La recompensa que aguarda al jugador que consiga terminarse la modalidad Undercover de DRIVER es de lo más jugosa. Aunque la última misión resulte prácticamente imposible, grandes dosis de Fe y encomendarse a San Cristóbal junto a una habilidad consumada al volante, te permitirán llevar sano y salvo al presidente por las calles de New York. Después descubrirás que el











menú cheats del juego se ha activado. En él encontrarás inmunidad, poner el juego boca abajo como si estuviéramos en las antípodas, convertir a nuestros vehículos en minicoches o en monster trucks, cambiar la dirección delantera por la trasera, lo que cambia totalmente el modo de conducción en el juego, y ver los créditos. Por cierto, junto a los nombres y fotos de los creadores aparece una secuencia con un Jaguar con matrícula inglesa recorriendo las calles de una ciudad que no hemos visto en el juego, y que posiblemente sea Liverpool.

V-RALLY EDITION'99

NINTENDO 64

NUEVO COCHES

En el pasado mes de Diciembre tuvimos la oportunidad de ofreceros una review de la versión de V-RALLY para NINTENDO 64, obra del insigne DE LUCAR, amante de los vehículos de cuatro ruedas. La escasez de títulos para esta consola han colocado al juego de INFOGRAMES como una de las mejores opciones para los amantes de la velocidad en esta consola. A pesar de ser prácticamente un calco de la entrega para



PLAYSTATION, ha hecho gala de su indudable calidad técnica y una jugabilidad endiablada. Este último factor puede ser motivo de felicidad para unos y de impotencia para otros con menos habilidad al volante. Para estos últimos hemos preparado un par de trucos que pueden socorrerles en los momentos de apuro. Para el primero, en la







pantalla de presentación con las palabras «Press Start», pulsa L y R simultáneamente, C-IZQUIERDA, C-DERECHA y L + R. Entonces pulsa START. En la siguiente pantalla mantén apretado el botón Z y pulsa rápidamente L hasta que aparezca un menú repleto de trucos. El segundo truco servirá para que veas los vehículos extra que no aparecen al principio de V-RALLY '99. Otra vez en la pantalla con «Press Start», ejecuta la siguiente combinación: L + R, C-IZQUIERDA, C-DERECHA, L + R. Cuando termines, dirígete a la pantalla de opciones del juego. Aquí mantén apretado Z y pulsa L. Ahora no tendrás ningún problema para disfrutar observando y pilotando los excelentes modelos diseñados por la gente de EDEN STUDIOS.







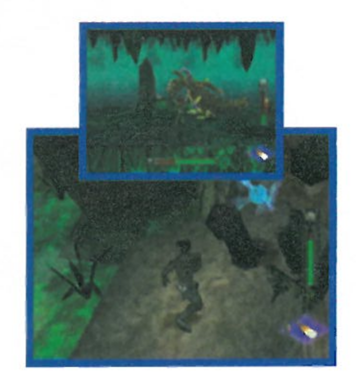
AKUJI THE HEARTLESS

PLAYSTATION

INMUNIDAD

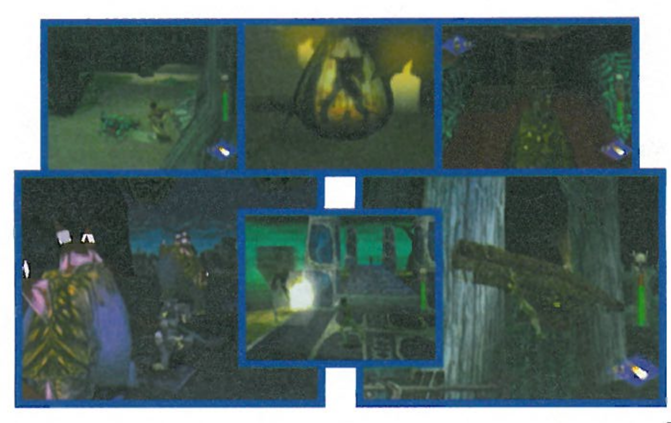
Con un apartado técnico brillante, sobre todo en el aspecto gráfico, AKUJI nos ha dejado un tanto fríos en cuanto a jugabilidad. No obstante, la temática de este título ha podido atraer a algún que otro incauto y no queremos que se quede atascado en ningún lugar del juego. CRYSTAL DYNAMICS, sus desarrolladores han incluido los tres trucos esenciales para eliminar cualquier problema. Comencemos. En primer lugar, comienza una partida y pulsa START para pausar el juego. Entonces, mantén apretados L2 o R2 e introduce la siguiente combinación: IZQUIERDA, ARRIBA, ARRIBA, TRIANGULO, DERECHA, CUADRADO, IZQUIERDA, TRIANGULO, ARRIBA, ABAJO, DERECHA y DERECHA. Te dará acceso a un menú oculto de AKUJI. Continuamos ahora con los hechizos de este héroe del vudú. Una vez que el protagonista haya adquirido el Spirit Spell, pau-







sa el juego. Ahora, mantén pulsados L2 o R2 y ejecuta la siguiente secuencia de movimientos: IZQUIERDA, TRIANGULO, IZQUIERDA, CIRCULO, IZQUIERDA, TRIANGULO, DERECHA, CIRCULO, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO. A partir de este momento, el hechizo no se agotará nunca. Puedes repetirlo cuantas veces quieras cada vez que encuentres uno nuevo para que no se agoten. Y por último, el truco que mayor tranquilidad da al jugador en un juego plagado de enemigos y peligros a lo largo y ancho de sus escenarios: la inmunidad. Como antes, pulsa START para pausar el juego, matén pulsado L2 o R2, y sin soltarlos realiza la siguiente combinación: DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA, TRIANGULO, X, ARRIBA, CIRCULO, IZQUIERDA. Akuji será inmune a los ataques adversarios desde ese mismo instante.

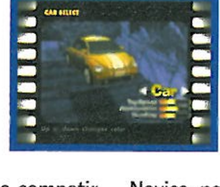


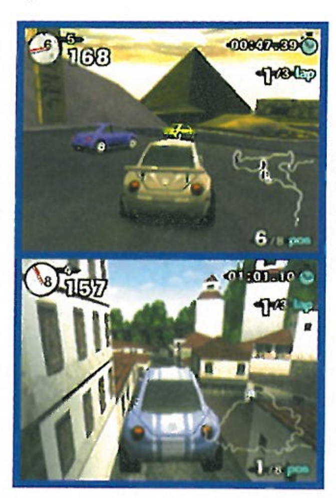
BEETLE ADVENTURE RACING

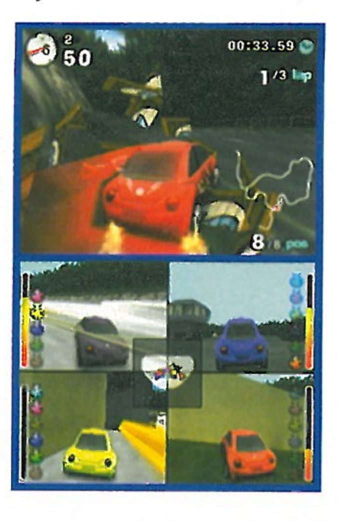
NINTENDO 64

DE TODO UN POCO

El singular homenaje que ELECTRONIC ARTS ha hecho a uno de los coches más populares de todos los tiempos, el Escarabajo, es un juego divertido y repleto de secretos que merece la pena probar al menos una vez en la vida. Entre las incógnitas que atesora este cartucho para NINTENDO 64, destaca el rapidísimo coche de policía. Cómo no, se trata de un Escarabajo, y para conseguirlo tendrás que competir duramente. Primero hay que acabar el modo Championshinp para que aparezca el Bonus mode. Se trata de una competición mucho más dura, pero si consigues la victoria total, serás recompensado con el coche de policía. Con este vehículo, además de ser el coche más rápido del juego, apretando el botón C-IZQUIERDA harás sonar la sirena, y cuando pases junto a un coche, disminuirá la velocidad y se apartará de tu camino. Pero al terminar las modalidades Championship con la dificultad Advanced y Novice, no sólo obtendrás el coche de la «bofia», BEETLE ADVENTURE RACING posee otras variaciones del Escarabajo como el modelo de carreras, el







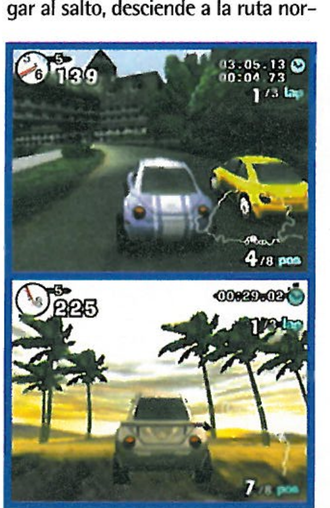


4x4 o el enigmático Number 8. Otro vehículo sorprendente es el Escarabajo extraterrestre. Pero sólo al alcance de las auténticas bestias de la conducción, porque hay que terminar en primer lugar el campeonato en el modo Expert. Dentro del juego, encontramos también un utilísimo Cheat Menu. Con la salvedad de que para activar sus trucos hay que romper determinadas cajas que están distribuidas a lo largo de todos los circuitos que comprende el juego. A continuación te descubrimos cómo conseguir el Cheat Menu





y te damos la situación de alguna de esas cajas. En la modalidad para un jugador, elige Championship. Cuando corras en el trazado de Coventry Cove haz lo siguiente: Busca el atajo con un granero y dos montones de heno. Dirige el coche directamente al montón más cercano a la carretera y golpearás una caja. Si has elegido la pila de heno correcta una voz gritará «Groovy». Termina la carrera y ve al menú de opciones para descubrir que hay una nueva opción llamada Cheats. Ahora, tienes que encontrar el resto de cajas que activan estos trucos. En Mount Mayhem, conduce hasta que te encuentras con la nieve. Salta por la primera rampa y sigue el camino directamente. Al llegar al salto, desciende a la ruta normal, tuerce a la izquierda para intentar aterrizar en el área grande de nieve. Si lo has conseguido, da la vuelta y asciende mientras buscas una caja que te dará el Battle Mode Health Code. Otra caja se encuentra en Coventry Cove. Ve al salto que hay justo antes de llegar al atajo de la mina y después de salir del túnel. Salta por dicha rampa a una isla que tiene unas estructuras de piedra de aspecto prehistórico. Si buscas bien detrás de estos menhires serás capaz de descubrir la dichosa caja. Después de destrozarla, en el Cheat Menu aparecerá una nueva opción que te permitirá elegir entre Fisheye, Mist o Flip para cambiar el aspecto del fuego con estos curiosos efectos visuales. También podemos ver que en BEETLE ADVENTURE RACING hay unas cajas de





bonus. Su finalidad es abrir todos los circuitos que permanecen ocultos en el modo Beetle Battle para varios jugadores. En la modalidad de campeonato debes intentar destruir todas estas cajas. El objetivo es conseguir 100 puntos para abrir uno de estos trazados.

Todos los trazados del modo battle están basados en los ciruitos desde los que han sido abiertos. No es necesario terminar en primer lugar de la carrera, pero ten cuidado, porque tus puntos se irán al garete si finalmente eres descalificado de la prueba.

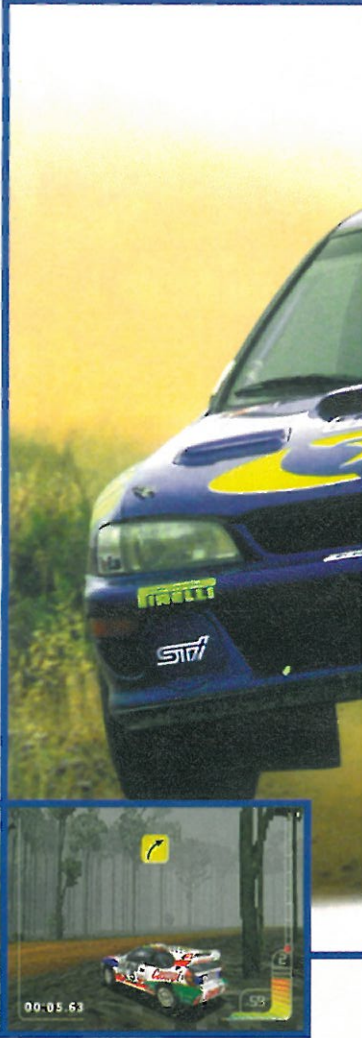


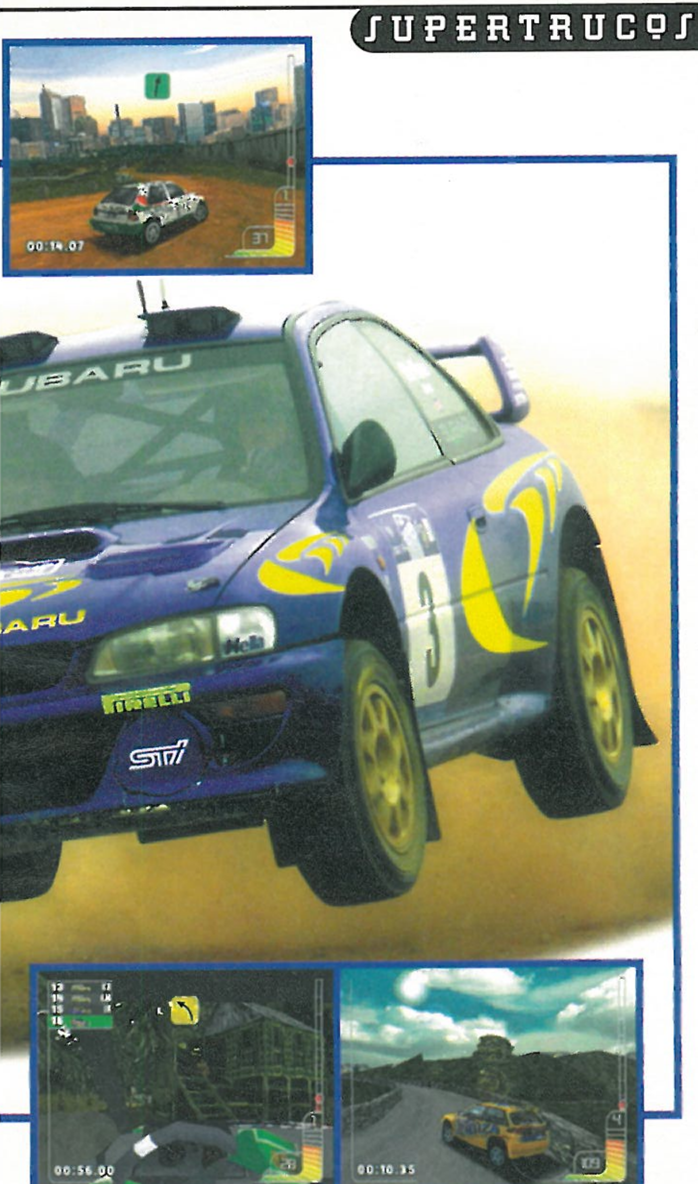
COLIN McRAE RALLY

PLAYSTATION PLATINUM

LOS TRUCOS DEFINITIVOS

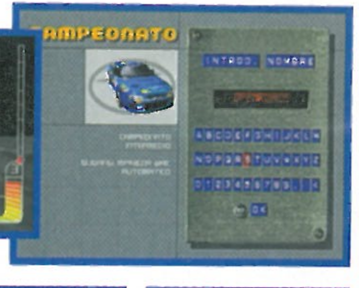
Al aparecer la versión Platinum, os recordamos estos trucos. Introduce cualquiera de las contraseñas siguientes como nombre y descubrirás la práctica totalidad de los secretos de esta joya de CODEMASTERS. Una vez introducido el código, comienza una partida en los modos Rally o Time Trial con una dificultad en Expert. Para abrir todos los circuitos introduce OPENROADS. Si quieres abrir la puerta a todas las carrocerías, utiliza SHOEBOXES. Con BLANCMANGE se activará un coche de gelatina verde. Otro vehículo, tan extraño como el anterior, aparecerá con la palabra MAGFLOAT. Estos passwords no sólo afectan a los coches, también es posible hacer que haya niebla al introducir PEASOUPER como contraseña. Para conducir como si estuvieras en un 4x4, utiliza TROLLEY. Los más arriesgados disfrutarán con la dirección en las ruedas traseras. Para conseguirlo sólo tienes que emplear la palabra FORKLIFT. El modo turbo estará a tu alcance con MOREOOMPH. Para acelerar apretando continua-



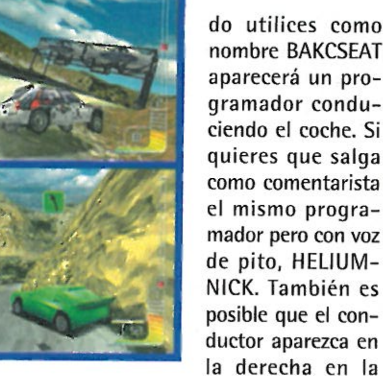

00:14.07
37
SUBARU
PIRELLI
STi
00:56.00
00:10.35
109











mente X y O tienes que introducir BUTTONBASH. Con KITCAR tu vehículo contará con saltos turbos. Tan sólo tendrás que pulsar SELECT cuando la barra del centro de la pantalla esté verde. Para un efecto antigravitatorio, con una mayor espectacularidad en las carreras, introduce MOONWALK. Y para disfrutar de una repetición a tu gusto pon DIRECTORCUT. Cuando utilices como nombre BAKCSEAT aparecerá un programador conduciendo el coche. Si quieres que salga como comentarista el mismo programador pero con voz de pito, HELIUMNICK. También es posible que el conductor aparezca en la derecha en la perspectiva en primera persona con WHITEBUNNY. Para aumentar el nivel de dificultad haciendo que to-













dos los circuitos sean nocturnos, utiliza NIGHTRIDER. Durante la noche, si vas por carreteras bloqueadas, podrás contemplar como eres abducido por un OVNI. Si usas SKART podrás recorrer todos los trazados al revés. Para que todos los coches sean metálicos, simplemente usa como nombre TINFOILED. Y si quieres que sean tipo micromachines utiliza DIDDYCARS. Con HOVERCRAFT los vehículos serán como un Hovercraft. Finalmente, durante una partida pausa el juego y pulsa TRIANGULO, CUADRADO y CIRCULO simultáneamente 6 veces, y entonces pulsa L1, L2, R1, R2 a la vez, otras seis veces. Un programador dirá una frase para confirmar que el truco ha funcionado. Accederás al modo persecución.

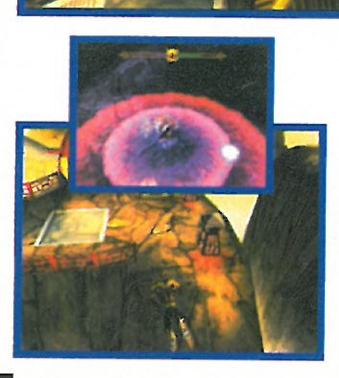
T'AI FU: WRATH OF THE TIGER

PLAYSTATION

DEBUG MODE

Comienza a jugar y termina cualquier nivel para lograr el acceso a la pantalla con el mapa. Una vez allí, pulsa SELECT, L1, L2, R1 y R2 simultáneamente para activar el menú del Debug Mode. Ahora, necesitarás ejecutar este truco para poder activar el resto. En la pantalla del mapa de nuevo, pulsa R2, TRIANGULO, R2, TRIANGULO, CIRCULO, ABAJO, CUADRADO. Una vez hecho ésto





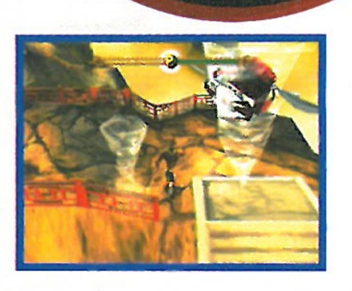






T·AI·FU

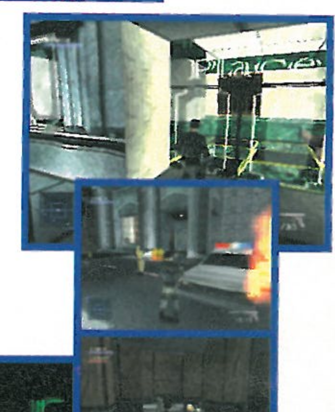
puedes pulsar en la misma pantalla, R2, TRIANGULO, R2, TRIANGULO, CIRCULO, CUADRADO, ABAJO, TRIANGULO, ARRIBA, DERECHA, IZQUIERDA, ABAJO, ARRIBA, L1 para seleccionar nivel. Con R2, TRIANGULO, R2, TRIANGULO, CUADRADO, CIRCULO, ABAJO, TRIANGULO, ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO, ARRIBA, L2 podrás elegir el estilo de la historia. Para ver los créditos, en la pantalla del mapa pulsa R2, TRIANGULO, R2, TRIANGULO, ABAJO, CUADRADO, CIRCULO, TRIANGULO, ARRIBA, ABAJO, IZQJIERDA, DERECHA, ARRIBA, R1. Un pequeño consejo, una vez que has aprendido a volar, sin en vez de mantener el bóton de salto apretado lo pulsas repetidamente obtendrás vuelos que te llevarán mucho más lejos.



SYPHON FILTER

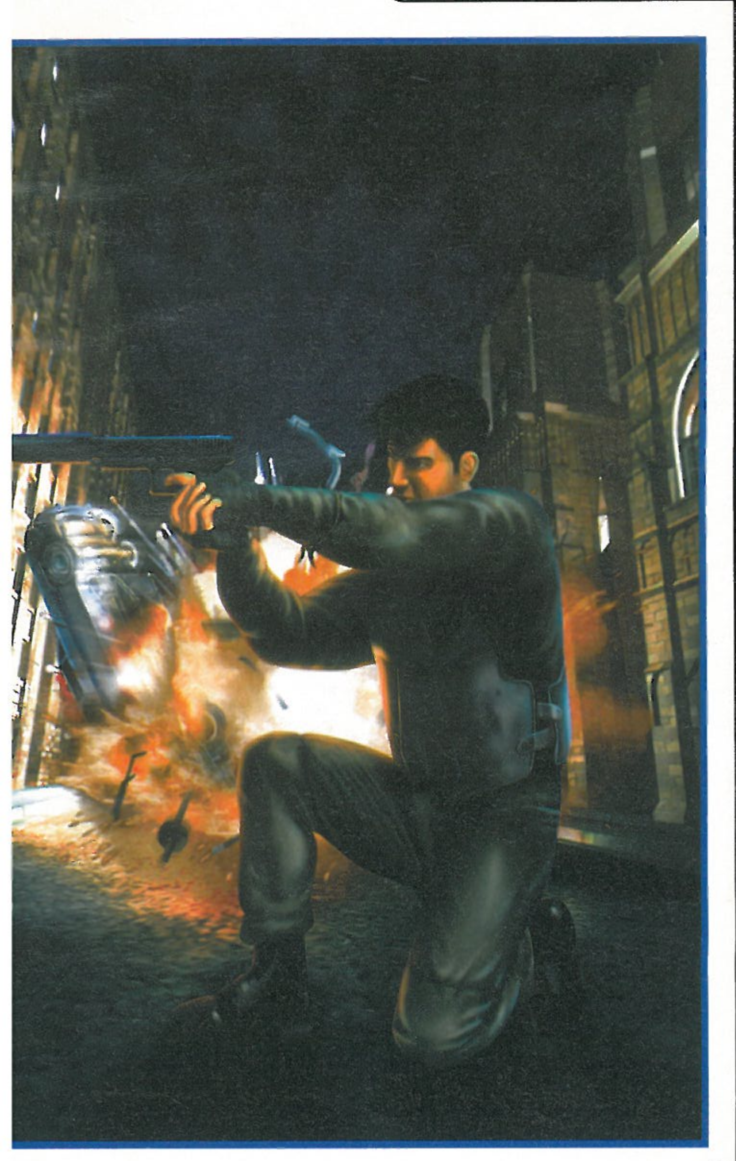
PLAYSTATION

El extraordinario título producido por los grupos de desarrollo de SONY América, va a ver la luz en los próximos días doblado y traducido al castellano. La mejor manera de disfrutar intensamente con las aventuras de Gabriel Logan es adentrarse en el juego y disfrutar a lo grande. Como siempre, sabemos que habrá algún «listillo» que quiera saltarse las reglas impuestas por sus



creadores y obtener lo que tanto esfuerzo cuesta, haciendo uso de nuestros trucos. Y SYPHON FILTER cuenta con una lista extensa y jugosa de ventajas. En un juego con un arsenal tan portentoso y de corte cuasibélico nada mejor que tener acceso a todas las armas desde un principio. Algo muy sencillo: bastará con pausar el juego e iluminar el menú de armas. Entonces mantén apretados simultáneamente DERE-





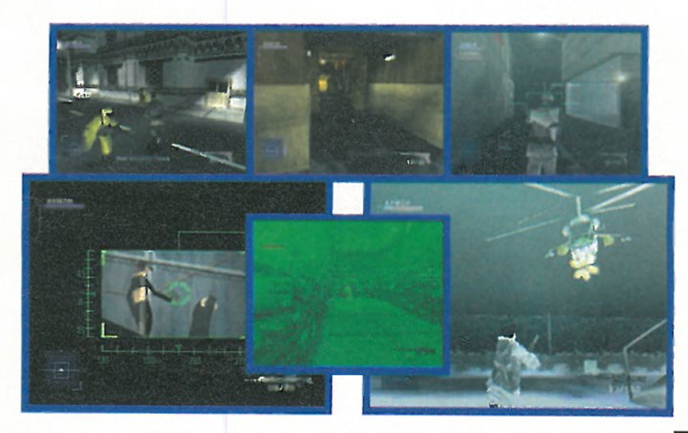
CHA, L2, R2, CIRCULO, CUADRADO, X y lo habrás conseguido. Pero las armas no son suficientes si no tenemos una buena ración de munición disponible para gastar. Otra vez en el menú de armas, después de haber pausado el juego, ilumina 9MM. Entonces pulsa y aprieta IZQUIERDA, R2, SELECT, L1, CUADRADO, X. Escucharás la palabra «understood» y gozarás de munición infinita. Si aún así continúas encontrando dificultades vuelve a pulsar START para pausar el juego e ilumina la opción Mapa. Mientras tanto mantén apretados R1, L2 y X. Una risa confirmará que el código ha sido ejecutado correctamente y los enemigos disminuirán notablemente su agresividad. Por otro lado, si SYPHON FILTER te parece demasiado fácil y necesitas un reto mayor para sentir la adrenalina en tus venas, haz lo siguiente: en la pantalla de presentación pulsa y mantén apretados IZQUIERDA, L1, R2, SELECT, CUADRADO, CIRCULO y







X. Alguien gritará «Dammit» si lo has hecho correctamente. Ahora, el juego resultará mucho más complicado de terminar. No podía faltar en esta lista el clásico truco para seleccionar nivel. Siempre es fácil toparse con una de esas fases que se resiste hasta la saciedad impidiéndonos avanzar hacia el final. Durante una partida pausa el juego e introdúcete en el menú de opciones. Ilumina la opción de elegir nivel y mantén pulsados IZQUIERDA, L1, R1, SELECT, CUADRADO y X simultáneamente. Puede resultar complicado conseguir que el código funcione, pero si eres persistente todos los niveles estarán a tu alcance. Durante el juego, irás descubriendo secuencias en FMV enlazando el argumento con la acción. Ahora tienes la oportunidad de disfrutar viéndolas todas sin tener que terminar la aventura. Para ello, ve



al teatro que hay en el primer nivel (en el callejón trasero fuera de la ventana que hay donde luchas contra enemigos que nunca se acaban detrás de los coches de policía). Al llegar al lugar, pausa el juego, ilumina la opción mapas y mantén apretados DERECHA, L2, R1 y X. Si escuchas una voz diciendo «got it», significará que has acertado con el sitio adecuado y ejecutado correctamente el código para ver todas las escenas de vídeo. Ahora una curiosidad que os puede salvar la vida en más de una ocasión. El fuego es mortal en SYPHON FILTER, pero es posible evitar morir quemado. Cuando las ropas de Logan se prendan, pulsa rápidamente START y vuélvelo a pulsar de nuevo. Verás que estás herido, pero por lo menos sigues vivo. Hablando de fuego, los que tengan un Action Replay o similar pueden probar lo siguiente. Introduce el código que da energía extra, 80068BEC 0000. Anula la opción de vibración para







el mando, de otra manera éste vibrará constantemente con el truco. Ahora, Gabe Logan será capaz de caminar entre las llamas y salir de ellas como una antorcha humana sin sufrir ningún daño. Puedes prenderte de diversas formas. Caminando sobre el fuego, achicharrando a un enemigo y acercándote a él una vez muerto, o usar el lanzagranadas M-79 para volar por los aires a un adversario y entonces introducirte en las llamas. Este espectacular truco tiene sus inconvenientes. Primero, no debes, bajo ningún concepto, utilizar el TRIANGULO para comunicarte con Lian Xing. Deberás ignorar sus mensajes y esperar a que el nuevo objetivo se añada en el menú de opciones. Si después de un rato de fritura, te sientes cansado del aspecto del protagonista, lo mejor es rebozarte por el suelo para extinguir las llamas.



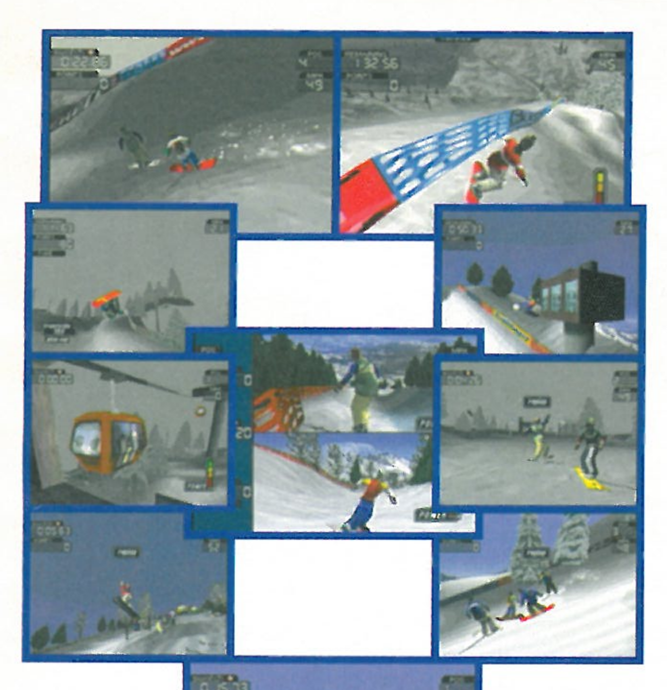
COOLBOARDERS 3

PLAYSTATION

PERSONAJES, CIRCUITOS Y TABLAS

El último capítulo de la serie COOL BOARDERS no ha cosechado tantos éxitos como las dos entregas anteriores, bajando el listón de calidad al que nos tenía acostumbrados considerablemente. De todas formas, los que todavía disfruten realizando acrobacias variopintas sobre la nieve tienen en COOLBOARDERS 3 la mejor excusa para sentarse delante del televisor y alucinar, que para eso están los juegos. Veamos ahora qué truquillos hemos encontrado para este título. Si quieres activar todos los circuitos, tan sólo debes hacer lo siguiente. En el modo Tournament, en la pantalla donde introduces tu nombre, pon WONITALL, y una vez hecho esto pulsa TRIANGULO para salir del menú. Comprobarás que ya puedes accer a todos los trazados sin ningún problema. Y para disfrutar en ellos nada mejor que tener a tu disposición todo el catálogo de tablas del





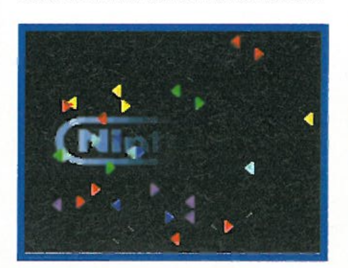
que hace gala CoolBoarders 3. En esta ocasión deberás introducir como tu nombre en la modalidad Tournament OPEN_EM, y volver a pulsar el botón TRIANGULO para salir del menú. Recuerda que conseguir todas las tablas conlleva que también habrás accedido a todos los competidores del juego. Continuamos con unos consejos para obtener las mejores tomas durante las diferentes competiciones que puedes encontrar en CoolBoarders 3. Bastará con pulsar SELECT para contemplar las múltiples perspectivas disponibles y elegir la más adecuada en cada momento. Para colmo, durante la repetición de las pruebas disputadas es posible relajarse con los mejores momentos. Manteniendo pulsado IZQUIERDA, disfrutarás de una repetición a cámara lenta. Y pulsando ABAJO conseguirás congelar la pantalla para inmortalizar tus mejores acrobacias y piruetas sobre la tabla.

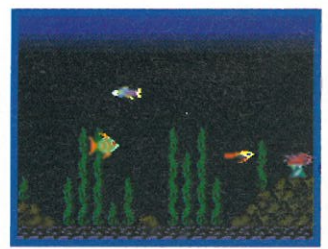
TETRIS DX

GAME BOY COLOR

SALVAPANTALLAS Y FREAKYS

El clásico entre clásicos, el inimitable TETRIS, también ha llegado a GAME BOY COLOR. El juego cuenta con una serie de salvapantallas que pueden pasar totalmente desapercibidos para los más impacientes que apenas aguantan unos segundos desde que han encendido la consola y han comenzado a jugar compulsivamente componiendo líneas y líneas sin parar. Si aún no los has visto, conseguirlo es así de sencillo. Espera a que empiece una demo, cancela con cualquier botón. Aparecerá el menú, y si no tocas ningún botón verás uno de los salvapantallas. Vuelve a repetir la operación para disfrutar contemplando la magnífica gama de colores de la portátil de NINTENDO en una pantalla en la que está cayendo confetti, y otra que convierte a GAME BOY en una pequeña pecera. A otra cosa. En TETRIS DX hemos encontrado un bug. Cuando cualquier pieza, menos una barra o un cuadrado, esté cayendo, mantén pulsado IZQUIERDA si cae junto a ese lado de la pantalla, o DERECHA si es al contrario, y entonces pulsa A repetidamente para ver cómo asciende.





V-RALLY COLOR

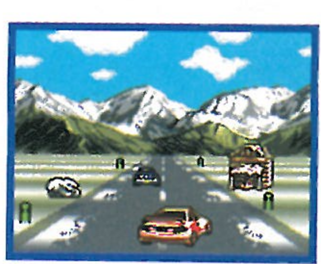
GAME BOY COLOR

CIRCUITOS EXTRA



La saga de V-RALLY también ha querido probar las capacidades de las consolas más pequeñas. El honor ha recaido en GAME BOY COLOR, la reina indiscutible de las portátiles, y hay que rendirse ante la evidencia de que esta vez la compañía francesa ha realizado uno de los trabajos más depurados de su carrera. Se nota que tiene una larga experiencia en desarrollar juegos para la portátil de NINTENDO y con este título ha rozado la perfección tanto gráfica como a nivel de jugabilidad. En nuestro infatigable periplo por las páginas más calientes de Internet hemos conseguido encontrar algún truco para V-RALLY COLOR. Con el primero podrás acceder a tres nuevos circuitos que pondrán a prueba tu habilidad. Lo único que tienes que hacer es utilizar la palabra FAST como contraseña en el juego. Los que quieran disfrutar de un aumento de dificultad haz lo siguiente. Cuando estés jugando en el modo Arcade, para alcanzar el nivel Medium utiliza el password anterior. Si quieres llegar al máximo nivel de dificultad tendrás que cambiar el password por FOOD y entrarás en un nivel HARD.





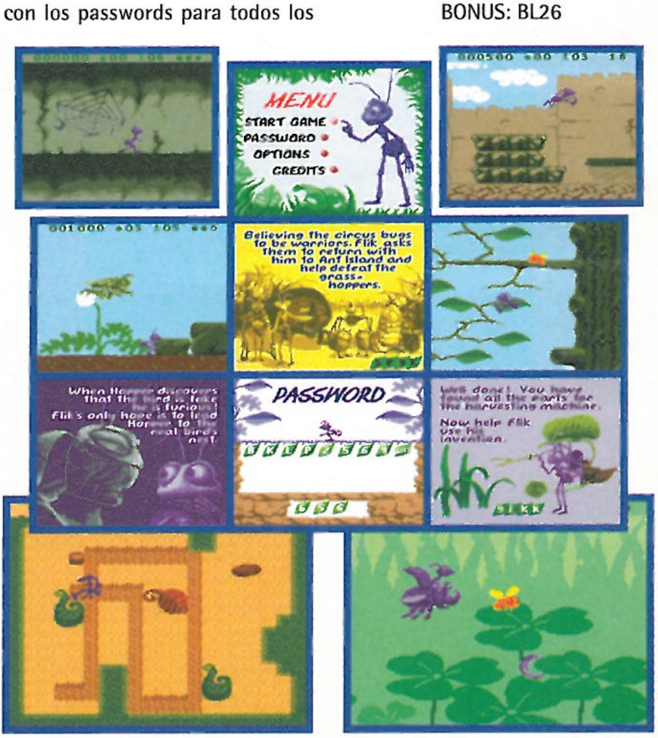
BICHOS

GAME BOY COLOR

CONTRASEÑAS

El último éxito cinematográfico de la factoría DISNEY, BICHOS, ha sido adaptado al videojuego pasando por casi todos los formatos existentes, y el más popular de todos ellos en el mundo no podía librarse de contar con una entrega de las aventuras de Flik en su catálogo. A continuación te ofrecemos un listado completo con los passwords para todos los niveles existentes en el juego:

NIVEL 2: BL26
NIVEL 3: 9LKK
NIVEL 4: 5P9K
NIVEL 5: 6652
NIVEL 6: BKK2
NIVEL 7: 2PLB
NIVEL 8: 6562
NIVEL 9: L59B
BONUS: BL26





EDICIONES REUNIDAS S. A.
GRUPO ZETA